

Sur la piste des métiers

Un jeu collaboratif pour amorcer le
parcours d'orientation au collège

Un projet collectif au service des jeunes



Genèse du jeu, un projet de territoire

Né sur un territoire sarthois.

Parties prenantes :

- la communauté de communes
- le club d'entreprises
- deux collègues
- les services de l'Etat
- la Région des Pays de la Loire

Accompagnement d'un ingénieur pédagogique du Réseau Canopé

Etapes de création

- 2019 Première réunion partenariale
- 2020 Premier prototype
- 2021 Tests auprès de 4 collègues
- 2022 Edition et diffusion du jeu dans les collèges et lycées sarthois
- 2023 Evaluation pour un déploiement à l'échelle régionale et enrichissement du jeu
- 2024 Edition et diffusion de 600 boîtes

Comment y jouer ?



Jeu collaboratif

- En sous-groupe de 5 à 8 joueurs.
- Un membre doit faire découvrir un métier en s'appuyant sur des « badges » compétences comportementales.
- Pensé pour des collégiens mais qui peut s'utiliser avec différents publics.

Ses points forts

- Ouvrir le champ des possibles
- Sortir des écrans
- Mieux comprendre les soft skills et faire le lien entre métier et savoirs-être
- Des parties rapides qui facilitent la concentration (*entre 5 et 10 minutes*)



Les éléments du jeu

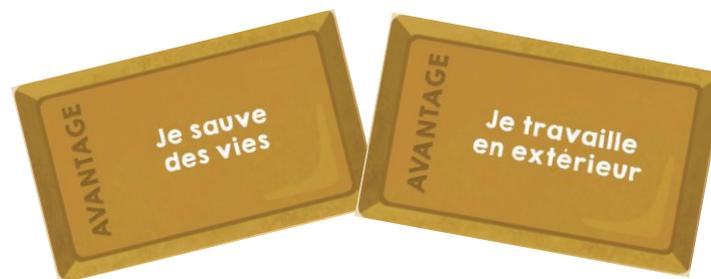
1
Un plateau principal



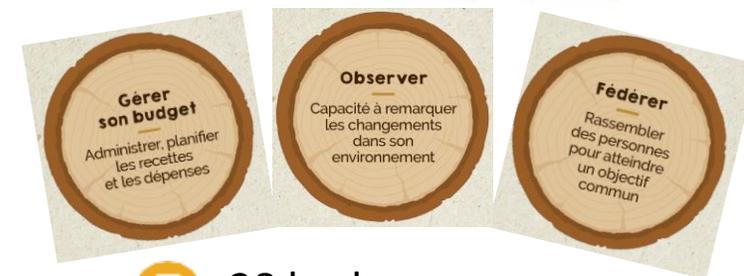
2
Un plateau «compétences»



3 114 cartes « métier »



4 11 tickets « avantage »



5 28 badges « compétence »



6 15 cartes « secteur »



7 5 jetons numérotés

Utilisateurs du jeu



Phase test en Sarthe en 2022

Répartition des boîtes de jeu :

- 79% des collèges
Les deux collèges dans l'expérimentation « Découverte des métiers en 5ème » l'ont utilisé avec leurs élèves.
- 32% des lycées, dont la quasi-totalité propose une 3ème Prépa Métiers
- 100% des MFR
- Les trois CIO, le réseau Info jeunes et les Missions Locales du département.



Les utilisateurs en parlent !

Jeu adapté qui a intéressé les élèves. Facilite la participation, la réflexion et l'expression des jeunes.

Très bon outil pour faire découvrir des métiers inconnus aux élèves sous forme ludique. Je recommande vivement ce jeu. Pour ma part, c'est un vrai support pour l'orientation dans ma classe de 3e.

Jeu très apprécié du groupe et demandé chaque jour. Il permet une vraie prise de parole et un échange entre chaque jeune. Il est facilement adaptable. Il parle de métiers très divers et certains inconnus. Il ouvre les horizons sans apporter trop d'information. Bravo!

Belle initiative : le jeu est simple mais permet un véritable temps d'échange.

Jeu très bien conçu et adapté pour des adolescents. Les parties sont rapides ce qui facilite la concentration. Il favorise beaucoup le dialogue, c'est un très bon outil pour libérer la parole.

Le jeu plaît beaucoup aux élèves. Il favorise un échange libre entre eux et des questionnements à partir des propositions des autres. Super outil très facile à utiliser et intérêt de jouer avec des jeunes sur des temps courts.